



KEIMENA/TEXTS

Children's literature E-journal

ΚΕΙΜΕΝΑ για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας, τεύχος 38^ο, σσ. 1-19, 04/07/2023, ISSN: 1790-1782

Πόσο γκράφικ νόβελ είναι ένα γκράφικ νόβελ;

Μαριάννα Μίσσιου

Επίκουρη Καθηγήτρια

ΤΕΠΙΑΕΣ Πανεπιστημίου Αιγαίου

missiou@aegean.gr

Δρ. Γιάννης Κουκουλάς

Διδάσκων στο Τμήμα Θεωρίας και Ιστορίας της Τέχνης, ΑΣΚΤ

gkukoulas@asfa.gr

Περίληψη

Λαμβάνοντας υπόψη τους σημαντικότερους προβληματισμούς που έχουν ήδη αναπτυχθεί στην ελληνική και ξένη βιβλιογραφία σχετικά με τα γκράφικ νόβελς, και την αμηχανία που εξακολουθεί να υπάρχει γύρω από τον όρο, στο παρόν άρθρο γίνεται άλλη μια προσπάθεια αποσαφήνισης του πεδίου, τοποθετώντας τα και εξετάζοντάς τα μέσα από τη σχέση τους με τα κόμικς. Στη βάση αυτή, γίνεται προσπάθεια να εντοπισθεί η ειδοποιός διαφορά της κατηγορίας γκράφικ νόβελ από τις άλλες κατηγορίες που ανήκουν στην Ένατη Τέχνη. Καταγράφονται ορισμένα από τα κύρια και επαναλαμβανόμενα κριτήρια προσδιορισμού των γκράφικ νόβελς στην υπάρχουσα βιβλιογραφία και γίνεται προσπάθεια μιας κριτικής θεώρησής τους, η οποία ωστόσο αποδεικνύει τη μη στέρεη υπόστασή τους. Γι' αυτό και προτείνεται η υιοθέτηση του μοντέλου της «πολυπλοκότητας» όπως έχει αναπτυχθεί από τον Achim Heschel (2016). Τα χαρακτηριστικά της πολυπλοκότητας εφαρμόζονται στο *Logicomix* των Δοξιάδη et. al. (2008) και αποδεικνύεται ότι μπορεί να αναχθεί σε ένα μετρήσιμο κριτήριο του όρου γκράφικ νόβελ, ώστε, τουλάχιστον με τεχνικό τρόπο, να προσδιοριστούν η χρήση του αλλά και τα όριά του.

Λέξεις-κλειδιά: κόμικς, γκράφικ νόβελς, κριτήρια, πολυπλοκότητα

Abstract

Considering the most important issues that have already been raised in the Greek and foreign literature reviews concerning graphic novels and the confusion that still exists surrounding the term, another attempt is made in this article to clarify the field, positioning the graphic novels and examining them through their relationship with comics. On this basis, a renewed attempt is made to identify the significant differences of the graphic novel category from the other categories belonging to the Ninth Art. Some of



the main and recurring criteria for defining graphic novels in the existing literature are examined and an attempt is made to analyze them critically. Due to the tenuous status of the field, the proposed analysis adopts the "complexity" model as developed by Achim Heschel (2016). The complexity characteristics are applied to *Logicomix* by Doxiadis et. al. (2008) and it will be shown that it can be reliably used as a measurable criterion of the term graphic novel so that, at least in a technical way, its use and limits can be determined.

Keywords: comics, graphic novels, criteria, complexity

Εισαγωγικά προλεγόμενα

Ξεκινάμε θέτοντας δυο ζητήματα σχετικά με τον όρο με τον οποίο ασχολείται η παρούσα εργασία. Πρώτον, στον ελληνικό ερευνητικό, ακαδημαϊκό και εκδοτικό χώρο φαίνεται να έχει επικρατήσει ο όρος γκράφικ νόβελ, έναντι των διαφόρων αποπειρών απόδοσής του, όπως γραφιστικές αφηγήσεις, γραφιστικά μυθιστορήματα, μυθιστορήματα σε κόμικς ή, ακόμα, εικονογραφηγήματα, εικονιστορήματα και εικονιστορίες. Υιοθετούμε και εμείς αυτόν τον όρο, κατά τεκμήριο πιο δόκιμο από τους υπόλοιπους. Το δεύτερο ζήτημα αφορά τον τρόπο γραφής του όρου, για τον οποίο εξακολουθεί να παρατηρείται μια ασυνέπεια: *graphic novel(s)* με λατινικούς χαρακτήρες ή γκράφικ νόβελ(ς) με ελληνικούς; Υιοθετούμε λοιπόν τη φωνητική μεταγραφή του ξένου όρου *graphic novel(s)* ως γκράφικ νόβελ(ς), σύμφωνα και με την ήδη από πολλών ετών καθιερωμένη μεταγραφή του όρου *comics* σε κόμικς.

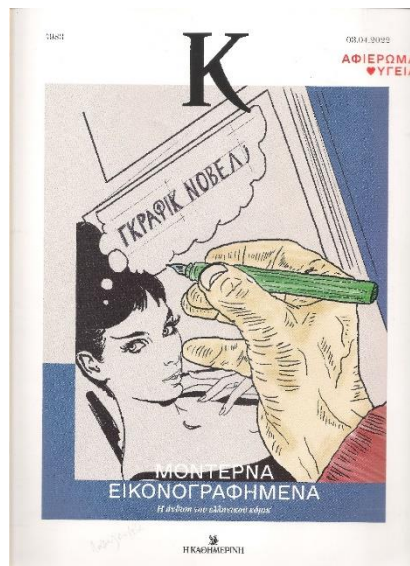
Σχετικά με την πρώτη εμφάνιση του όρου γκράφικ νόβελ, τη δεκαετία του 1960, ένα από τα πλέον χρησιμοποιημένα εδάφια στη σχετική βιβλιογραφία είναι η αναφορά στον Richard Kyle, ο οποίος, το 1964, εισήγαγε τον όρο. Μιλώντας για το περιοδικό *Tops*, το χαρακτήρισε με τον ακόλουθο τρόπο: «[...] ήταν μια ειλικρινής προσπάθεια να βγουν τα κόμικς από τον νεανικό χώρο. Και [ήταν] [...] ένα [περιοδικό κόμικς] πολλά υποσχόμενο, ούτε αστέιο, ούτε καρτουνίστικο, ούτε κακογραμμένο, ούτε για παιδιά». Διαφαίνεται λοιπόν η φιλοδοξία του Kyle να περιγράψει ένα κόμικς για ενήλικους που θα «απελευθέρωνε» το μέσο από τις προκαταλήψεις περί «ευτελούς» και «παιδαριώδους»¹, που κουβαλούσε, και που θα απενοχοποιούσε τη διαδικασία της ανάγνωσής τους για τους «σοβαρούς» και «ώριμους» ενήλικους αναγνώστες. Η αλήθεια είναι ότι ο Kyle επικεντρωνόταν, μέσω της ιστορικής εξέλιξης του μέσου, κυρίως σε τρία χαρακτηριστικά υπό διαρκή αναδιαμόρφωση: πρώτον, στο εικαστικό σκέλος των κόμικς το οποίο βελτιωνόταν συνεχώς προς το ρεαλιστικότερο και απομακρυνόταν από το σχηματικό και απλό (καρτουνίστικο) στίλ, δεύτερον, στην ηλικία του αναγνωστικού κοινού στο οποίο απευθύνονταν δημιουργοί και εκδότες, μια ηλικία που γινόταν όλο και μεγαλύτερη και, τρίτον, στη σταδιακή εγκατάλειψη του κωμικού (ή κατεξοχήν κωμικού) περιεχομένου, εξαιτίας του οποίου οι πιο γνωστοί ως τότε όροι ήταν οι κόμικ στριπς

¹ Η «ευτέλεια» αναφέρεται στον χαρακτηρισμό των κόμικς ως λογοτεχνίας «φυγής» ή ως ερωτικής λογοτεχνίας (Morgan, 2003, σ. 179). Το «παιδαριώδες» αναφέρεται στην προκατάληψη για τα κόμικς ως τέχνης που απευθύνεται σε ανήλικο κοινό (Groensteen, 2006, σ. 32).



(comic strips)² και κόμικς, όπως μεταφράζονται στα ελληνικά τα κόμικς σε τεύχη (comic books)³, όροι που ως προς το πρώτο συνθετικό τους ήταν πλέον ανεπαρκείς για την περιγραφή πιο πολυεπίπεδων ιστοριών κοινωνικής και πολιτικής θεματολογίας, περιπετειών, βιογραφιών, αυτοβιογραφιών κ.ά.

Έκτοτε, οι διάφορες πραγματώσεις των γκράφικ νόβελς είναι πολλές και ποικίλες. Δυσκολεύεται έτσι κάθε προσπάθεια κατηγοριοποίησής τους, ενώ, συνεχώς προστίθενται νέα κριτήρια, που με τη σειρά τους ακυρώνονται. Γι' αυτό, ακόμα και σήμερα, παρατηρείται αδυναμία στον προσδιορισμό τους και ο όρος εξακολουθεί να είναι συγκεχυμένος⁴. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της σύγχυσης αυτής αποτελεί το εξώφυλλο του ένθετου *Κ* της Καθημερινής της 3^{ης} Απριλίου 2022, στο οποίο συμπυκνώνεται η αμηχανία που παρατηρείται γύρω από βιβλία που συνδυάζουν λέξεις και εικόνες για να διηγηθούν μια ιστορία. Ο τίτλος του ένθετου είναι *Μοντέρνα Εικονογραφημένα* και συμπληρώνεται από τον υπότιτλο *Η άνθιση του ελληνικού κόμικς*. Η εικόνα δείχνει ένα χέρι που ζωγραφίζει ένα γυναικείο πρόσωπο στο εξώφυλλο ενός περιοδικού με τον τίτλο *ΓΚΡΑΦΙΚ ΝΟΒΕΛ*. Βλέποντάς το, θα μπορούσε κανείς να



συμπεράνει ότι τα κόμικς ανήκουν στην κατηγορία των εικονογραφημένων βιβλίων, και

² Σύντομα κόμικς που αναπτύσσονται συνήθως σε μια λωρίδα, αποτελούνται από τρεις ή τέσσερις βινιέτες, αντλούν την προέλευσή τους από τις εφημερίδες, ενώ σήμερα έχουν επεκταθεί και στο διαδίκτυο.

³ Στην αγγλοσαξωνική γλώσσα, τα *comic books* είναι τεύχη, συνήθως σε συνέχειες, σχεδόν πάντα 24 ή 32 σελίδων με συγκεκριμένη περιοδικότητα. Ο Rhoades (2008, σ. 2), με μια εσκεμμένη απλοποίηση, τα περιγράφει ως εξής, επισημαίνοντας εντούτοις τις πάρα πολλές εξαιρέσεις που υπάρχουν: «συνήθως ένα περιοδικό που αποτελείται από 32 σελίδες συν το εξώφυλλο και περιέχει διαδοχικά καρτέ από τετράχρωμη τέχνη και γραμμένους διαλόγους που αφηγούνται μια ιστορία για ψυχαγωγικούς σκοπούς».

⁴ Για αφιερώματα στα γκράφικ νόβελς και τη σχετική προβληματική βλ. ενδεικτικά α) το τεύχος 26 του ηλεκτρονικού περιοδικού *Keimena* (Δεκέμβριος 2017), και β) την ημερίδα *Ta Graphic Novels: Απαιτητικές Αφηγήσεις από μια Ωριμη Φόρμα των Κόμικς* (2019).



η λέξη «μοντέρνα» έρχεται να δηλώσει τη ρήξη με ένα παρελθόν, ενδεχομένως με το υποτιμητικό παρελθόν των κόμικς. Επιπλέον, οι γραμμένες με κεφαλαία γράμματα και στην ελληνική αλφάβητο λέξεις γκράφικ νόβελ υποδηλώνουν τη σιωπηρή αποδοχή και υιοθέτηση ενός όρου, που αν και δεν είναι πλήρως ξεκάθαρο το περιεχόμενό του, η χρήση του ξεπερνά άκοπα την ανάγκη άρσης της ιστορικής αδικίας που βαρύνει τα κόμικς εδώ και δεκαετίες.

Όταν μιλάμε γενικά για τα κόμικς, λίγο – πολύ, αναγνωρίζουμε τι είναι. Τα αναγνωρίζουμε με βάση κάποια στοιχειώδη μορφικά χαρακτηριστικά, εκ των οποίων, το κυριότερο είναι οι συμπαρατιθέμενες διαδοχικές και, όπως λέει ο Groensteen, αλληλέγγυες εικόνες (1999, σ. 21). Άλλωστε, ένας από τους πρώτους ορισμούς των κόμικς ο οποίος προτάθηκε από τον Will Eisner, εμβληματικό δημιουργό και θεωρητικό των κόμικς, περιοριζόταν απλώς στην εξής διατύπωση: «sequential art», δηλαδή «τέχνη της διαδοχής», χωρίς ωστόσο να εξειδικεύει ποιας ακριβώς διαδοχής, της χωρικής ή της χρονικής, μια και αυτές οι δυο είναι αξεδιάλυτα συμπλεγμένες και αλληλοεξαρτώμενες στα κόμικς. Η απόδοση του συγκεκριμένου περιεχομένου στον όρο κόμικς από τον McCloud αποτελεί μια καλή βάση συνεννόησης. Τα όριζε ως «συμπαρατιθέμενες αναπαραστατικές και άλλες εικόνες σε εσκεμμένη διαδοχή με στόχο να μεταφέρουν πληροφορίες και/ή να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση στον θεατή» (1994, σ. 9)⁵. Παραμένει ωστόσο προβληματική για πολλούς λόγους: το διαζευκτικό «ή» τοποθετείται εσφαλμένα και καταχρηστικά καθώς κάθε εικόνα προκαλεί αναπόφευκτα αισθητική αντίδραση στον θεατή της. Από τον ορισμό απουσιάζει η αναγκαία αναγνωστική επιφάνεια πάνω στην οποία αναπτύσσεται μια ιστορία (χαρτί, τοίχος, οθόνη κ.λπ.) με αποτέλεσμα να μη γίνεται διάκριση μεταξύ των κόμικς και των κινούμενων σχεδίων (animation) ή ακόμα και μεταξύ των κόμικς και διαδοχικά τοποθετημένων γλυπτών τα οποία αναπαριστάμενα σε επιφάνεια αποτελούν εικόνες. Απουσιάζει επίσης η έννοια της αφήγησης (λεκτικής ή μη), της προϋπόθεσης δηλαδή για τη θεώρηση διαδοχικών εικόνων ως σκόπιμα τοποθετημένων μερών ενός συνόλου. Πάνω απ' όλα, ο ορισμός αυτός αποτελεί μια ανιστορική και φορμαλιστική διατύπωση που δεν λαμβάνει υπόψη του το πολιτισμικό πλαίσιο, τα συγκείμενα και τις συνθήκες εντός των οποίων αξιώνει την εφαρμογή και νομιμοποίησή του. Η έννοια των διαδοχικών εικόνων στα κόμικς επαναλαμβάνεται και από τον Πέτρο Μαρτινίδη, ο οποίος δίνει τον ορισμό: «Η τέχνη της αφήγησης ιστοριών με διαδοχή σχεδιασμένων εικόνων στην τυπογραφική επιφάνεια» (1991, σ. 14), μη αναφέροντας εκ των πραγμάτων την επιφάνεια μιας οθόνης, καθώς ο ορισμός του προτάθηκε πριν από τη δημοσίευση κόμικς σε ηλεκτρονικά μέσα. Δίνοντας περισσότερο βάρος στις εικόνες, οι Randy Duncan και Matthew Smith λένε ότι «η λέξη κόμικς είναι ένας χρήσιμος γενικός όρος για την περιγραφή του φαινομένου της εσκεμμένης συμπαραθέσης εικόνων σε διαδοχή» (2009, σ. 3). Τέλος, σημειώνεται ο ταυτολογικός ορισμός του Σκαρπέλου: «Κόμικς είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως κόμικς» (2000, σ. 48).

⁵ Η μετάφραση είναι δική μας.



Ακόμα όμως κι αν δεν υπάρχει ένας κοινός αποδεκτός ορισμός για τα κόμικς (πολύ περισσότερο για τα γκράφικ νόβελς), δεν υπάρχει καμιά αμφιβολία ότι αποτελούν ένα αυτοδύναμο εκφραστικό μέσο. Είναι ένας «καλλιτεχνικός, πολυτροπικός λόγος με τους κώδικες και τους κανόνες του» (Hescher, 2016, σ. 43), που μεταδίδει ένα μήνυμα. Ένα μέσο με «έναν ιδιαίτερο τρόπο ανάγνωσης που παρέχουν οι αφηγηματικές ιδιαιτερότητες, οι συμβάσεις και οι κώδικες της γλώσσας των κόμικς» (Solour, 2012, σ. 349). Αλλά η ειδοποιός διαφορά του μέσου των κόμικς από τα άλλα αφηγηματικά μέσα είναι η ιδιαιτερότητα των αφηγηματικών εργαλείων, και όχι οι σχεδιαστικοί κώδικες, οι οποίοι εξαρτώνται από παραμέτρους που έχουν να κάνουν με την αισθητική και τις δυνατότητες του καλλιτέχνη, την εποχή, τις τάσεις κλπ. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το μπαλόني που φιλοξενεί τους διαλόγους των χαρακτήρων, το οποίο συστηματοποιήθηκε στα τέλη του 19^{ου} αιώνα⁶, ενώ, ο Rodolphe Töpffer, ο οποίος θεωρείται πατέρας των κόμικς⁷, δεν το χρησιμοποιούσε, προτιμώντας να τοποθετεί τους διαλόγους και τα κείμενα κάτω από τις εικόνες, τεχνική που εφαρμοζόταν επίσης και στα ιστορικά γαλλικά κόμικς *Epinal* κατά το δεύτερο μισό του 19^{ου} αιώνα, για να μην υποβαθμίζεται το εικαστικό μέρος. Το σχήμα των μπαλονιών μπορεί να πάρει ποικίλες μορφές (τετράγωνο, ορθογώνιο, παράγωνο, ελλειπτικό, στρογγυλό κ.α.) ή ακόμα και να απουσιάζει παντελώς, αρκεί να βρίσκεται κοντά στο κεφάλι του χαρακτήρα που μιλάει. Η επιλογή των μπαλονιών εξαρτάται από τον καλλιτέχνη ή ακόμα και από τις σχολές, πολύ περισσότερο από τις προσταγές ενός κώδικα των κόμικς. Συμπερασματικά, η βάση των κόμικς παραμένει πάντα η ίδια: τα διαβάζουμε κατανοώντας τη σχέση μεταξύ των μερών και του όλου, δηλαδή αντιλαμβάνομαστε θραύσματα και ταυτόχρονα τη γραμμική ακολουθία του έργου⁸.

Επιπλέον, η κατάτμηση της ιστορίας (το ντεκουπάζ προς αναλογία του κινηματογραφικού μοντάζ και με δεδομένο ότι τα κόμικς αξιοποίησαν αυτή τη δυνατότητα πολύ πριν από το σινεμά) και η διαχείριση του χώρου (η διάταξη της σελίδας) αποτελούν δύο άρρηκτες πράξεις, που αλληλοκαθορίζονται συνεχώς, όπως έχει δείξει ο Groensteen (1999) μιλώντας για το «σύστημα» των κόμικς. Τα χαρακτηριστικά αυτά παραμένουν αμετάβλητα κατά την κατασκευή μιας ιστορίας σε κόμικς. Αυτό ισχύει τόσο για τα αμερικανικά *comic books*, τα γαλλοβελγικά *bande dessinées*, τα ιαπωνικά *manga*,

⁶ Για την εξέλιξη και χρήση του μπαλονιού στα κόμικς, βλ. περισσότερα στο αντίστοιχο κεφάλαιο στο βιβλίο του David Carrier, *The Aesthetics of Comics* (2000, σ. 27).

⁷ Ωστόσο, για την πλειονότητα των Αμερικανών ιστορικών του είδους, πατέρας των κόμικς θεωρείται ο Richard Outcault, δημιουργός του *Yellow Kid* κατά την τελευταία δεκαετία του 19^{ου} αιώνα. Και η αλήθεια είναι ότι το *Yellow Kid* συμπυκνώνει πολλά από τα σύγχρονα χαρακτηριστικά των κόμικς, όπως η μαζική κυκλοφορία και αναπαραγωγή μέσω των εφημερίδων, ο σταθερός χαρακτήρας, η περιοδικότητα της κυκλοφορίας, η κατοχύρωση πνευματικών δικαιωμάτων κ.ά.

⁸ Βλ. McCloud και το φαινόμενο της «ολοκλήρωσης», το οποίο περιγράφει ως το φαινόμενο του «να παρατηρεί κανείς τα μέρη αλλά να αντιλαμβάνεται το σύνολο» και το επεξηγεί ως τη διανοητική συμπλήρωση του ατελούς με βάση προηγούμενες εμπειρίες (2014, σ. 63).



τα ιταλικά *fumetti* κλπ⁹. Τα κόμικς λοιπόν, με την ευρεία τους έννοια, είναι ένα μέσο επειδή λειτουργούν ως όχημα αισθητικών αξιών που μεταφέρει πληροφορίες μέσα σε ένα συγκεκριμένο σύνολο με σημειωτικούς και γλωσσικούς κώδικες (Hescher, 2016, σ. 41). Το σύνολο αυτών των κωδίκων βρίσκεται, ωστόσο, υπό διαρκή διαμόρφωση και δεν πρόκειται για ένα κλειστό σύστημα και ποτέ δεν υπήρξε τετελεσμένο και παγιωμένο. Αυτό αποδεικνύεται από μια περιοδολογικού τύπου εξέταση της χρονικής εξέλιξης των κωδίκων¹⁰. Επιπλέον των μπαλονιών, που αναφέρθηκαν παραπάνω, οι ονοματοποιίες (λεκτικές αποδόσεις των ήχων), η αφαιρετικότητα στην αφήγηση, η κινησιολογία των χαρακτήρων, οι χρονικές χασμωδίες, και άλλα αυτονόητα σήμερα συστατικά των κόμικς, δεν αποτελούν παρά μια σειρά από ευφυείς συμβάσεις που προτάθηκαν, δοκιμάστηκαν, έγιναν αποδεκτές και εντέλει καθιερώθηκαν όπως κατέδειξε με πληθώρα ευφών παραδειγμάτων ο Mort Walker (1980). Στο πλαίσιο αυτό, τα γκράφικ νόβελς δεν είναι άλλο ένα διαφορετικό μέσο, γιατί το μέσο είναι πολιτισμικά διακριτό και ορίζεται μέσα από μια σημειωτική δομή (ή περισσότερες) για να επικοινωνήσει έντεχνα διάφορους τύπους πληροφοριών. Τα γκράφικ νόβελς δεν χρησιμοποιούν κανένα νέο σημειωτικό σύστημα και συνάμα ορίζονται από τους υλικούς και πολιτιστικούς περιορισμούς που συνδέονται με το μέσο, που, τονίζουμε, είναι τα κόμικς.

Για τις εσωτερικές κατηγορίες του μέσου των κόμικς

Οδηγούμαστε λοιπόν στην ανάγκη να διακρίνουμε τις εσωτερικές κατηγορίες που παρουσιάζονται στους κόλπους του μέσου, οι οποίες επηρεάζονται από τον τρόπο που διανέμονται τα κόμικς, αλλά και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που έχουν οικειοποιηθεί στην πορεία τους. Προκειμένου λοιπόν να κατηγοριοποιήσει τα έργα, ο Achim Hescher χρησιμοποίησε τη θεωρία των πρωτοτύπων (prototype theory) (2016, σ. 43), μια θεωρία εννοιακής κατηγοριοποίησης, η οποία είναι ευρύτατα αποδεκτή στη γνωσιακή γλωσσολογία. Σύμφωνα με το σχήμα του Hescher, και σε αντιδιαστολή με τη λεκτική αφήγηση (verbal narration), ο όρος σχεδιαστική αφήγηση¹¹ (graphic narration) χρησιμοποιείται ως πρωτεύουσα κατηγορία που χωρίζεται σε φόρμες. Τέτοιες φόρμες, κατά Hescher, είναι τα κόμικ στριπς (comic strips), τα βιβλία κόμικς (books comics)¹², οι γελοιογραφίες κ.ά.

Ο Hescher διακρίνει τη γενικότερη κατηγορία των βιβλίων κόμικς σε γκράφικ νόβελς και στα παραδοσιακά περιοδικά κόμικς, τα ονομαζόμενα στην αγγλοσαξονική γλώσσα *comic books*. Η κάθε μια από αυτές τις φόρμες περιλαμβάνει διαφορετικά είδη. Για παράδειγμα, τα γκράφικ νόβελς είναι υποείδος της σχεδιαστικής αφήγησης και τα

⁹ Οι όροι αυτοί παραπέμπουν στους τρόπους με τους οποίους τα κόμικς ονομάζονται σε κάθε χώρα (Μίσσιου, 2010, σ. 27 και 355-356).

¹⁰ Βλ. τη σχετική προβληματική στο Μίσσιου, 2010, σ. 28-30.

¹¹ Χρησιμοποιούμε την απόδοση «σχεδιαστική αφήγηση» κατ'αναλογία με τον όρο *littératures dessinées* του Morgan (2003), που έχει αποδοθεί στα ελληνικά ως «σχεδιαστικές λογοτεχνίες» (Μίσσιου, 2020, σ. 20).

¹² Προφανώς ο Hescher αναφέρεται στη γενική κατηγορία των βιβλίων που αναπτύσσουν την αφήγηση τους με τα εργαλεία της Ένατης Τέχνης και όχι μόνο στα περιοδικά τεύχη κόμικς.



απομνημονεύματα (graphic memoirs), τα βιογραφικά και αυτοβιογραφικά ή τα δημοσιογραφικά ρεπορτάζ είναι υποείδη της κατηγορίας γκράφικ νόβελς (Hescher, 2016, σ. 43). Ως παραδείγματα τέτοιων έργων αναφέρονται το *Maus* του Art Spiegelman, το *Palestine* του Joe Sacco, και το *Fun Home* της Alison Bechdel.

Στο σημείο αυτό είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι τα προαναφερόμενα έργα βαφτίστηκαν γκράφικ νόβελς πολύ μετά την πρώτη τους κυκλοφορία. Κόμικς λέγανε και το *Maus* του Art Spiegelman και το *Palestine* του Joe Sacco, ενώ το *Fun Home* της Alison Bechdel ονομάζεται *tragicomix* από την ίδια του τη δημιουργό, χρησιμοποιεί δηλαδή τη λέξη κόμικς ως δεύτερο συστατικό του όρου που προτείνει εκείνη. Αντιθέτως, ο Craig Thompson όριζε το βιβλίο του, *Blankets* ως «εικονογραφημένο μυθιστόρημα» (illustrated novel), θυμίζοντας τα *Κλασικά Εικονογραφημένα* (Classics Illustrated) μιας άλλης εποχής, αν και στις μεταγενέστερες εκδόσεις του βιβλίου, ο όρος στο εξώφυλλο έχει αλλάξει σε γκράφικ νόβελ. Οι υπεύθυνοι έκδοσης του περιοδικού *Raw*, Art Spiegelman και Françoise Mouly, είχαν επιλέξει τον προσδιορισμό «Graphic Magazine», το περιεχόμενο του περιοδικού *Escape* χαρακτηριζόταν ως «story-strips», το περιοδικό *Prime Cuts* είχε επιλέξει τον χαρακτηρισμό «Words & Pictures», το *Drawn & Quarterly* την επεξήγηση «Picture Story Book», ο Dan Clowes για το *Ice Haven* τον προσδιορισμό «comic-strip novel», ο Ted Rall για το *To Afghanistan and Back* την περιγραφή «graphic travelogue», ο Αλεξάνταρ Ζόγκραφ για το *Χαιρετίσματα από τη Σερβία* «A Cartoonist's Diary», ο Chester Brown για το *I Never Liked You* τη φράση «A Comic-Strip Narrative», ο Spain Rodriguez για το *Che* το «graphic biography». Όλοι οι παραπάνω χαρακτηρισμοί δεν αφορούν τίποτα άλλο από τα κόμικς.

Επιστρέφοντας στις κατηγορίες του Hescher, κρίνουμε ότι αυτές είναι πολύ χρήσιμες, επειδή σε κάθε αφήγηση χρησιμοποιούνται διαφορετικά αφηγηματικά εργαλεία, ανάλογα με το είδος και τη μορφή που θα επιλεγεί για να αναπτυχθεί η ιστορία. Δηλαδή, ένα κόμικς στριπ μιας λωρίδας, ένα ένθετο κόμικς δύο ή τεσσάρων σελίδων, ένα άλμπουμ σαράντα οκτώ σελίδων, ένα εβδομαδιαίο μάνγκα εκατό σελίδων ή ένα γκράφικ νόβελ εξακοσίων σελίδων, το καθένα από αυτά θα ακολουθήσει διαφορετικούς ρυθμούς, τα στάδια της πλοκής θα στηθούν διαφορετικά, το σασπένς και οι κορυφώσεις θα είναι διαφορετικές κ.ο.κ. Ακόμη και το μέγεθος της σελίδας επηρεάζει τον τρόπο ανάπτυξης της αφήγησης. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο ένας τρόπος είναι καλύτερος από τον άλλον. Συνεπώς, δεν έχει νόημα να μιλάει κανείς για την ανωτερότητα των γκράφικ νόβελς έναντι όλων των άλλων σχεδιαστικών αφηγήσεων, πολύ περισσότερο, όταν με την πάροδο του χρόνου, ο όρος αυτός χαρακτηρίζει πολλά και διαφορετικά έργα, όπως θα καταδειχθεί παρακάτω.

Ως εκ τούτου, τα γκράφικ νόβελς είναι απλώς μια φόρμα, μια υποκατηγορία του μέσου των κόμικς ή καλύτερα, πολλές φόρμες που χρησιμοποιούν τον ίδιο χαρακτηρισμό, άλλοτε καλοπροαίρετα και άλλοτε εκμεταλλεζόμενες τόσο τη σύγχυση που προαναφέρθηκε όσο και εκφράζοντας ένα βεβιασμένο άγχος να απαγκιστρωθούν από το παρελθόν του μέσου – δυστυχώς επικυρώνοντας ακουσίως την πολεμική ρητορική που είχε ασκηθεί επί μακρόν παλαιότερα εναντίον των κόμικς από



συντηρητικές αφετηρίες. Η σύγχυση ως προς τη χρήση του όρου καθώς και η πρόσφατη υπερπληθωριστική τάση της εφαρμογής του αποδεικνύεται από την περίπτωση ενός βιβλίου με δυο ονόματα. Αναφερόμαστε στο σπουδαίο βιβλίο του Roger Sabin με τίτλο *Comics, Comix & Graphic Novels – A History of Comic Art* που κυκλοφόρησε πρώτη φορά στα αγγλικά το 1996. Ήταν μια εποχή που ο όρος δεν είχε καθιερωθεί, ούτε καν χρησιμοποιηθεί στα ελληνικά. Όταν οι εκδόσεις Terzo Books κυκλοφόρησαν το βιβλίο στα ελληνικά έναν χρόνο αργότερα, προχώρησαν σε δυο μεταφραστικές λαθροχειρίες οι οποίες, εκτός των άλλων, λειτούργησαν και αυτοϊπονομευτικά για το προϊόν τους: αποδίδοντας τον τίτλο ως *Κόμικς ή Κόμιξ; Η Ιστορία μιας «σχεδόν» τέχνης* από τη μια πρόσθεσαν ένα «σχεδόν» για να αποφύγουν (;) τις απαρχαιωμένου τύπου κριτικές των εχθρικά προσκείμενων προς τα κόμικς και των κομικοφοβικών και από την άλλη αποσιώπησαν τα γκράφικ νόβελς ως κάτι που δεν θα ήταν κατανοητό στο ελληνικό κοινό τότε. Πιθανολογούμε ότι εάν το βιβλίο εκδιδόταν σήμερα, θα μεταφραζόταν ως *Τα Γκράφικ νόβελς και άλλα*.

Παρ' όλα αυτά, η ευρύτατη χρήση του όρου γκράφικ νόβελ για ετερόκλιτα έργα που όλα μετέρχονται τις ίδιες ακριβώς μεθόδους και τεχνικές με αμέτρητα άλλα έργα που δεν αυτοχαρακτηρίζονται έτσι, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητη και δεν μπορεί να παραλειφθεί. Το ερώτημα λοιπόν που θα μας απασχολήσει στη συνέχεια είναι ποια χαρακτηριστικά περιέχει η κατηγορία των βιβλίων που (αυτο) περιγράφονται ως γκράφικ νόβελς και, κατά τα φαινόμενα, αποτελούν τις αιτίες που οι δημιουργοί τους ή/και οι εκδότες τους θεωρούν ως διακριτά και ξεχωριστά, οδηγούμενοι στην επιλογή να χρησιμοποιήσουν τον συγκεκριμένο όρο.

(Μη) κριτήρια προσδιορισμού των γκράφικ νόβελς

Στις διάφορες απόπειρες ορισμών και περιγραφής των γκράφικ νόβελς εντοπίζονται διάφορα ανακριβή και θολά κριτήρια σύμφωνα με τα οποία ένα έργο μπορεί ή όχι να μπει κάτω από την κατηγορία αυτή. Σύμφωνα με τον Heschel, τα κυριότερα είναι το κριτήριο της έκτασης και της συνέχειας (αυτοτέλεια vs. κυκλοφορία σε συνέχειες), της «σοβαρότητας»¹³ του θέματος και της υπόθεσης του έργου, του καρτουνίστικου ύφους, και, τέλος, της πολυσύνθετης αφήγησης (Heschel, 2016, σ. 32-38).

Σχετικά με το πρώτο κριτήριο, αυτό της έκτασης, σταχυολογούμε από την ξένη και ελληνική βιβλιογραφία περιγραφές όπως: «[...] κάθε μεγάλο σε έκταση βιβλίο¹⁴ με κόμικς αφηγήσεις ή μια επιτομή από τέτοιες αφηγήσεις» (Hatfield, 2005, σ. 4), ή «πολυσέλιδες ιστορίες, με προσεγμένο σχέδιο [...]» (Solour, 2012, σ. 322) ή ακόμα «[...] πολυσέλιδη αφήγηση μυθοπλασίας, υψηλής καλλιτεχνικής αισθητικής [...]» (Κρητικός & Σαμπανίκου, 2017). Πώς όμως γίνεται αντιληπτή η έννοια της έκτασης και με τι

¹³ Η «σοβαρότητα» αποτελεί όρο με τον οποίο οι γράφοντες διαφωνούν, όπως θα αναλυθεί και παρακάτω, ως προς την χρήση του για αξιολογικές, ποιοτικές ή ακόμα και τεχνικού τύπου κατατάξεις και κατηγοριοποιήσεις. Μεταφέρεται εδώ απλώς λόγω της ευρύτητας της χρήσης του και της αναφοράς σε αυτόν από τον ίδιο τον Heschel, ο οποίος και αυτός διατυπώνει τις επιφυλάξεις του.

¹⁴ Οι υπογραμμίσεις είναι δικές μας.



συγκρίνεται; Σε γενικές γραμμές, αναφέρεται στα παραδοσιακά κόμικς, όμως, όπως αντιλαμβάνονται τον όρο αυτό οι διάφοροι μεγάλοι ή μικρότεροι εκδοτικοί οίκοι ανά τον κόσμο (Hescher, 2016, σ. 32). Έτσι, τα αμερικάνικα κόμικς (*comic books*) είναι περιοδικά τεύχη 32 συνολικά σελίδων, τα γαλλοβελικά κόμικς (*bandes dessinées*) μετρούν κατά κανόνα 48 ή 64 σελίδες και τα ιταλικά κόμικς (*fumetti*) 80 έως 120. Ας δούμε για παράδειγμα τον αριθμό των σελίδων σε ελληνικά έργα που (αυτό)-αποκαλούνται γκράφικ νόβελ. Διαπιστώνουμε ότι κυμαίνονται από 64 σελίδες (π.χ. *Η μεγάλη βδομάδα του Πρεζάκη* των Βανέλλη και Πέτρου) και φτάνουν έως και τις 450 (π.χ. το *Αϊβαλί* του Solour). Αλλά, ένα κόμικς *Τεντέν* του Hergé μετρά 62 σελίδες (με κάποιες εξαιρέσεις όπως η εκτενέστερη ιστορία *Ο Τεντέν στη Χώρα των Σοβιέτ*), με μπαλόνια και λεζάντες πολύ πλούσιες σε λεκτικό κείμενο, χωρίς όμως κανείς να το ονομάζει γκράφικ νόβελ. Επιπλέον, τα κόμικς είναι ένα πολυτροπικό είδος το οποίο αποτελείται από εικόνες και λέξεις. Πώς λοιπόν θα μετρηθούν οι σελίδες; Ανάλογα με το πόσες εικόνες ή με το πόσες λέξεις περιλαμβάνονται σε κάθε σελίδα; Συνεπώς, ο αριθμός των σελίδων δεν μπορεί να αποτελέσει ασφαλές κριτήριο. Εάν στις προσπάθειες ορισμών των γκράφικ νόβελ αναφέρεται η έκταση είναι επειδή η συμπερίληψη περισσότερων σελίδων σε έναν τόμο δίνει αρκετό χώρο και, το σημαντικότερο, αρκετό χρόνο, ώστε να κινηθεί με άνεση μεγάλος αριθμός προσώπων, τα οποία ψυχογραφούνται αναλυτικά και λαμβάνουν μέρος σε πολλά επεισόδια ή πολλών γεγονότων που επιτρέπουν το άπλωμα της ιστορίας στο χώρο και τον χρόνο. Τεχνική δηλαδή που ακολουθείται και στην τέχνη του μυθιστορήματος.

Σε ό,τι αφορά την αυτοτέλεια, αυτή αναφέρεται σε δυο διαφορετικές εκδοτικές πρακτικές. Η πρώτη ακολουθήθηκε από τη βιομηχανία κόμικς, ιδιαίτερα την αμερικανική, από το 1980. Αφορά τη συγκεντρωτική έκδοση ολιγοσέλιδων τευχών ή κόμικς στριπς, που όλα μαζί συνθέτουν μια ενιαία ιστορία, και τα οποία, πριν βιβλιοδετηθούν, πρώτα κυκλοφόρησαν σε εβδομαδιαίες ή μηνιαίες συνέχειες, σε εφημερίδες ή περιοδικά. Ακόμα και το *Maus* του Spiegelman ξεκίνησε ως ολιγοσέλιδο ένθετο τον Δεκέμβριο του 1980 στο δεύτερο τεύχος του περιοδικού *Raw*. Ένα νέο επεισόδιο/κεφάλαιο κυκλοφορούσε σε κάθε τεύχος του περιοδικού, μέχρι το τέλος του, το 1991 (Petersen, 2011, σ. 221). Η δεύτερη πρακτική περιγράφει τα γκράφικ νόβελ ως αυτόνομες πολυσέλιδες αυτοτελείς εκδόσεις. Για παράδειγμα το *Blankets* του Graig Thompson (2003), είναι μια ρομαντική εφηβική ιστορία ενηλικίωσης, κοντά στις 600 σελίδες. Εκδόθηκε απευθείας σε έναν τόμο. Ωστόσο, το κριτήριο της αυτοτέλειας έχει τις παγίδες του. Το *Συμβόλαιο με το Θεό* του Eisner, που αποτελεί σημείο αναφοράς ως το έργο που χρησιμοποίησε για πρώτη φορά στο εξώφυλλό του τον όρο γκράφικ νόβελ, δεν είναι μια ενιαία εκτενής αφήγηση αλλά μια σπονδυλωτή ιστορία που συντίθεται από τέσσερις αυτοτελείς σύντομες ιστορίες¹⁵. Ουσιαστικά, δηλαδή, μιλώντας με

¹⁵ Άλλη μια ένδειξη της σύγχυσης που επικρατεί σχετικά με τον όρο, είναι το εξώφυλλο της ελληνικής έκδοσης του έργου, στο οποίο διαβάζουμε: «Η διάσημη graphic novel του Will Eisner». Προφανώς το θηλυκό άρθρο «η» αναφέρεται στη μετάφραση της αγγλικής λέξης novel, δηλαδή νουβέλα, που στα ελληνικά είναι ουσιαστικό θηλυκού γένους.



λογοτεχνικούς όρους, το πρώτο βιβλίο που χαρακτηρίστηκε ως γκράφικ νόβελ ήταν τέσσερα διηγήματα. Επιπλέον, σήμερα, η βιβλιοδεσία τευχών σε έναν τόμο δεν μπορεί να αποτελεί κριτήριο για τον ορισμό του γκράφικ νόβελ, καθώς πολλά από τα σημερινά έργα εκδίδονται απευθείας σε μορφή βιβλίου. Τόσο λοιπόν οι αυτόνομες πολυσέλιδες εκδόσεις όσο και οι συρραφές μηνιαίων τευχών, ή σύντομων διηγημάτων σε ενιαίους τόμους περιγράφονται από τους εκδότες και τους δημιουργούς ως γκράφικ νόβελς. Αλλά στην ουσία οι διάφορες αυτές εκδοχές αποτελούν πρακτική που σχετίζεται περισσότερο με τον χώρο του μάρκετινγκ και λιγότερο με την ίδια τη φύση του μέσου. Είναι μάλλον επικίνδυνη για την Ένατη Τέχνη η χρήση αλλά και η κατάχρηση του όρου γκράφικ νόβελ, γιατί διαιωνίζει την προκατάληψη των κόμικς ως έργων χαμηλής αισθητικής και καλλιτεχνικής αξίας (Κουκουλάς, 2019).

Εκτός από τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, ο όρος γκράφικ νόβελ χρησιμοποιείται αδιακρίτως για περισσότερα από ένα είδη πεζογραφίας, όπως μυθιστορήματα, διηγήματα, μετασχηματισμούς σε κόμικς (διασκευές, προσαρμογές κ.ά.) γνωστών λογοτεχνικών, θεατρικών έργων και κλασικών παραμυθιών, βιογραφίες, μαρτυρίες, δημοσιογραφικές αποστολές, απομνημονεύματα κ.ά. Όλα τους όμως βασίζονται στις σχεδιασμένες εικόνες. Ακολουθούν μερικά ενδεικτικά παραδείγματα από την ελληνική σκηνή. Το *1453 των Μανούσου & Παγώνη* (2008) αναφέρεται ως ιστορικό μυθιστόρημα και διαφημίστηκε από τον εκδότη του ως το πρώτο ελληνικό γκράφικ νόβελ. Οι *Δραπέτες της Σκακιάρας των Τριβιζά & Βαρβάκη* (2009) είναι μια παραμυθιακή ιστορία, που, και αυτή, αυτό-αποκαλείται γκράφικ νόβελ. Με τον ίδιο όρο αποκαλούνται και οι μετασχηματισμοί διαφόρων διηγημάτων ή μυθιστορημάτων σε κόμικς, όπως είναι για παράδειγμα το *Παραρλάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά* των Πέτρου και Βανέλλη (2011) και *Ο Μεγάλος Περίπατος του Πέτρου των Δαρλάση και Μαστώρου* (2020). Το γκράφικ νόβελ *Αϊβαλί* του Solour (2014) είναι ιστορικό μυθιστόρημα, με αυτό-βιογραφικά στοιχεία, και μετασχηματισμό σε κόμικς κειμένων των Κόντογλου, Βενέζη, Μολυβιάτη-Βενέζη και Γιορουλμάζ, με την καθοριστική επέμβαση του δημιουργού που δεν τα εικονογραφεί απλώς αλλά τα μεταπλάθει σε κάτι εντελώς νέο. Μυθοπλασία που αναμειγνύει στοιχεία του φανταστικού με πραγματικά γεγονότα, όπως το *Γρα-Γρου των Ζαφειριάδη, Παλαβό & Πέτρου* (2017), αυτόνομες διηγήσεις που δομούνται ως μια σπονδυλωτή ιστορία κοινωνικού περιεχομένου, όπως *Ο Συλλέκτης* του Solour (2018), βιογραφίες, όπως *Γιαννούλης Χαλεπάς-Ο μύθος της Νεοελληνικής Γλυπτικής* των Πέτρου & Βανέλλη (2019), όλα τους απαντούν ως γκράφικ νόβελς. Αν ισχύουν όμως τα παραπάνω, τι ήταν άραγε η *Τσιγγάνικη Ορχήστρα* του Γιάννη Καλαϊτζή από το 1984, όπου στις 74 σελίδες μιας αυτοτελούς έκδοσης περιγράφει το πρώτο ραντεβού ενός ζευγαριού με σκηνικό ένα εικοσιτετράωρο στη σύγχρονη Αθήνα; Και γιατί να μην είναι γκράφικ νόβελ η πολύτομη σειρά *Ο Τρίτος Δρόμος* του Γιάννη Ιωάννου που κυκλοφόρησε σε ολόκληρη τη δεκαετία του 1980, και περιλαμβάνει δισέλιδα και τρισέλιδα αυτοτελή κόμικς, όλα τους με πρωταγωνιστή τον τότε πρωθυπουργό Ανδρέα Παπανδρέου;



Ας περάσουμε τώρα στο κριτήριο της «σοβαρότητας» το οποίο κρίνουμε αδόκιμο, καθώς, πέραν του απόλυτου σχετικισμού του, «σοβαρά» μπορούν να είναι ακόμα και τα πιο χιουμοριστικά κόμικς, αυτά που απευθύνονται σε πολύ μικρά παιδιά, τα πορνογραφικά κόμικς κ.ά., με βάση τη θεματολογία και την άμεση ή έμμεση απεύθυνση σε ενήλικους/ες αναγνώστες και αναγνώστριες. Αυτό το δύσβατο και ανεφάρμοστο, για όσους το χρησιμοποιούν, κριτήριο συνδέεται με την εμφάνιση της αυτοβιογραφίας και του απομνημονευμάτων (graphic memoir) στις αρχές της δεκαετίας του 2000 και αναφέρεται, σύμφωνα με τον Hescher, στην αποφυγή του φανταστικού και του χιουμοριστικού, παράδοση την οποία υπηρετούν σε μεγάλο βαθμό τα παραδοσιακά περιοδικά κόμικς (2016, σ. 33). Εάν σκεφτούμε τα έργα τα οποία αναφέρονται στη βιβλιογραφία ως παραδείγματα «σοβαρών» γκράφικ νόβελς, θα δούμε ότι η θεματολογία τους αναφέρεται συχνά σε ιστορικά και (αυτό) βιογραφικά γεγονότα. Έτσι, το *Συμβόλαιο με τον Θεό* αφορά ημι-αυτοβιογραφικές ιστορίες, με σκηνικό το Μπρονξ της Νέας Υόρκης, την εποχή της οικονομικής κρίσης, στις αρχές της δεκαετίας του 1930. Το *Maus* αναφέρεται στο Ολοκαύτωμα, όπως αυτό το βίωσε και το μετέφερε στον Spiegelman ο πατέρας του. Το ίδιο συμβαίνει και στο *Περσέπολις* της Μαργιάν Σατραπί, μια ιστορία ενηλικίωσης με φόντο τον ιρανικό πολιτισμό και την ιστορία. Και τα τρία αναφέρονται ως παραδείγματα γκράφικ νόβελς που εξερευνούν πτυχές από τις πραγματικές ζωές των συγγραφέων¹⁶.

Όμως υπάρχουν γκράφικ νόβελς που δεν πληρούν τις προϋποθέσεις της αυτοβιογράφησης ή δεν είναι «σοβαρά» με την έννοια που συχνά τίθεται, εσφαλμένα, η «σοβαρότητα». Για παράδειγμα, το *Watchmen* των Alan Moore και Dave Gibbons δεν είναι αυτοβιογραφικό αλλά εξερευνά «σοβαρά» θέματα. Διηγείται την προσωπική ανάπτυξη και τους αγώνες των πρωταγωνιστών, πρώην υπερηρώων του 1940 και του 1960 οι οποίοι έχουν πια αποσυρθεί. Το *Watchmen* δίνει μια διαφορετική οπτική για τους υπερήρωες, τους οποίους αποδομεί (μια αποδόμηση που εκτείνεται μέχρι την οντολογία του υπερανθρώπου, το δίπολο «κακό – κακό» και την έννοια της εκπροσώπησης), αλλά και για τη σύγχρονη ιστορία των ΗΠΑ, την πολιτική, το κυνήγι των εξοπλισμών, την προσωπική στράτευση σε ασαφείς σκοπούς, την έννοια του αυτόκλητου σωτήρα, την έννοια του λαϊκού ελέγχου κ.ά. Ομοίως, το *One Hundred Demons* της Lynda Barry είναι συνδυασμός μεταμυθοπλασίας και αυτό-βιογραφίας, και είναι αφηγημένο με αυτοσαρκαστικό χιούμορ, διαρρηγνύοντας το κριτήριο της σοβαρότητας.

Το επόμενο κριτήριο αφορά το είδος της εικονογράφησης, που σχετίζεται, κυρίως, με το καρτουνίστικο στυλ των σχεδίων. Και το κριτήριο αυτό εγείρει επίσης έντονες συζητήσεις (και τη διαφωνία των συγγραφέων του παρόντος), γιατί υπάρχουν γκράφικ νόβελς που εικονογραφούνται με υπερβολικά καρτουνίστικο τρόπο, όπως για παράδειγμα το προαναφερόμενο *One Hundred Demons* της Barry. Όμως, ο ρεαλισμός και η αφαίρεση, η φαινομενική απλοποίηση ή η υπερφόρτωση με πληροφορίες δεν

¹⁶ Είναι ενδιαφέρον να τονισθεί ότι το *Maus* έγινε best seller και βραβεύτηκε με Pulitzer ως κόμικς, το *Persepolis* πήρε βραβεία και μεταφράστηκε σε δεκάδες γλώσσες ως bande dessinée. Παρ' όλα αυτά, σήμερα ονομάζονται, μεταβαπτισμένα από κάποιους, γκράφικ νόβελς.



μπορούν να αποτελούν αξιολογικά χαρακτηριστικά. Τα κόμικς συντίθενται κατά βάση από εικόνες και δεν υπάρχει, ευτυχώς, κάποιο καθολικώς αποδεκτό κριτήριο μέτρησης της ζωγραφικής τους ποιότητας, όπως δεν υπάρχει στις εικαστικές τέχνες. Τα κόμικς του Reiser για παράδειγμα χαρακτηρίζονται συχνά από μονοκοντυλιές, της Mary Fleener από εγκεφαλική αφαιρετικότητα στα όρια της χρήσης στοιχειωδών επίπεδων γεωμετρικών σχημάτων, του Τάσου Ζαφειριάδη από ανεπιτήδευτα εσκεμμένη λακωνικότητα και μινιμαλισμό, του Gary Panter από μια σκοτεινή *art brut*, του Jean Ache από εσκεμμένη μίμηση ζωγραφικών τεχνικών συγκεκριμένων καλλιτεχνών όπως ο Mondrian, ο Picasso κ.ά. Ούτε η προκατάληψη που αφορά τη χρήση του «μεγαλίστικου» και «επίσημου» άσπρου και μαύρου χρώματος στα γκράφικ νόβελς και της «παιδικής» πολυχρωμίας στα κόμικς μπορεί να αποτελέσει τη διαχωριστική γραμμή τους. Ας μην ξεχνάμε, για να είμαστε ειλικρινείς, ότι η χρήση του ασπρόμαυρου σχεδίου αποτελεί συχνά οικονομική φύση περιορισμό και όχι καλλιτεχνική επιλογή.

Και φτάνουμε στο κριτήριο της πολυσύνθετης αφήγησης. Ο Hescher απέδειξε ότι ούτε εδώ υπάρχει ομοφωνία μεταξύ των ερευνητών (Hescher, 2016, σ. 38), και προτείνει την τυπολογία της πολυπλοκότητας (complexity) (39) ως βασικής παραμέτρου για τη διάκριση και κατάταξη ενός γκράφικ νόβελ. Το σημαντικό στην τυπολογία του Hescher είναι ότι συνδυάζονται και συνυπολογίζονται τόσο το οπτικό όσο και το λεκτικό στοιχείο. Στο μοντέλο αυτό συμπεριλαμβάνονται τα παρακάτω επτά χαρακτηριστικά:

1. «πολυεπίπεδη πλοκή και αφήγηση» (multilayered plot and narration) (57)
2. «πολύ-αναφορική χρήση του χρώματος» (multireferential use of color) (63)
3. «σύνθετη σχέση κειμένου/εικόνας» (complex text/image relation) (64)
4. «νοηματική επαύξηση στη σχεδίαση των βινιετών και στη διάταξη της σελίδας» (meaning enhancing panel design/layout) (66)
5. «δομική επιτελεστικότητα» (structural performativity) (73)
6. «πολλαπλές αναφορές σε κείμενα/μέσα» (multiplicity of references to texts/media) (77)
7. «αυτό-αναφορική αφήγηση και μεταμυθοπλαστικές τεχνικές» (self-referential narration and metafictional devices) (81)

Εφαρμογή του κριτηρίου της «πολυπλοκότητας»

Στη συνέχεια, επιχειρείται προσπάθεια εφαρμογής του μοντέλου αυτού στο *Logicomix* των Δοξιάδη, Παπαδημητρίου et al. (2008), ενός βιβλίου που διαφημίστηκε και έγινε δημοφιλές και ευπώλητο ως γκράφικ νόβελ αλλά στον ίδιο του τον τίτλο περιέχει το συνθετικό «κόμιξ» και μάλιστα με τελικό γράμμα το «ξ» και όχι το «κς», κάτι που διαφοροποιούσε κατά το παρελθόν στην αγγλική γλώσσα τα *underground* κόμικς (comix)¹⁷ από τα *mainstream* κόμικς (comics).

Χαρακτηριστικό #1, «Πολυεπίπεδη πλοκή και αφήγηση».

¹⁷ Η ορθογραφία της λέξης comix διακρίνει τις αυτοεκδόσεις των «εικονοκλαστικών» ασπρόμαυρων κόμικς τα οποία συχνά συνδέονται με την αντικουλτούρα της δεκαετίας του '60, από τα κυρίαρχα, συμβατικά, τετράχρωμα «μαζικής παραγωγής ξαδέρφια τους» (Witek, 2004).



Η κατηγορία αυτή αναφέρεται στην πολυπλοκότητα του χαρακτήρα, της ψυχολογίας του, των απόψεών του καθώς και στις πολυεπίπεδες φωνές (Hescher, 2016, σ. 57). Η ιστορία του *Logicomix* είναι πολυεπίπεδη, με διαφορετικά και διακριτά στρώματα. Διαφορετικές αφηγηματικές και εικονογραφικές τεχνικές αναμιγνύονται οπτικά και χρησιμοποιούνται, για να αφηγηθούν την ιστορία της ομάδας των δημιουργών του, οι οποίοι αφηγούνται μια ιστορία για τον φιλόσοφο και μαθηματικό Μπέρτραντ Ράσελ. Με τη σειρά του, ο Ράσελ αφηγείται την ιστορία της ζωής του. Ο αφηγηματικός χρόνος είναι εκτενής και η πλοκή κινείται από έναν σημαντικό αριθμό κεντρικών και περιφερειακών χαρακτήρων. Το ψυχολογικό κτίσιμο των χαρακτήρων είναι πολύ σύνθετο συγκριτικά με τους μανιχαϊστικού τύπου χαρακτήρες που συναντώνται σε αρκετά παραδοσιακά κόμικς, αφού, τουλάχιστον τα κεντρικά πρόσωπα είναι μπλεγμένα, λίγο πολύ σε μια υπαρξιακή αναζήτηση.

Χαρακτηριστικό #2, «Πολύ-αναφορική χρήση του χρώματος».

Τα διαφορετικά χρώματα και σχήματα πλαισίων αντιστοιχούν σε διαφορετικά αφηγηματικά επίπεδα και συμβάλλουν στη χρονική διάρθρωση. Για παράδειγμα, τα χρώματα κλίμακας του γκρι χρησιμοποιούνται στο *Logicomix* για την αναφορά στο παρελθόν του Ράσελ σε αντίθεση με τα φωτεινά χρώματα του παρόντος της συγγραφικής ομάδας (15-20). Επίσης, τα χρώματα, η φωτεινότητα και ο κορεσμός τους χρησιμοποιούνται για να κάνουν τα διάφορα μέρη της ιστορίας πιο διακριτά. Για παράδειγμα, όταν ο Ράσελ αναλαμβάνει χρέη αφηγητή της δικής του ιστορίας, κυριαρχούν τα σκούρα χρώματα, όπως το λαδί-πράσινο και το καφέ (31-34).

Χαρακτηριστικό #3, «Σύνθετη σχέση κειμένου/εικόνας» και Χαρακτηριστικό #4, «Νοηματική επαύξηση στη σχεδίαση των βινιετών και στη διάταξη της σελίδας».

Η πολύπλοκη σχέση μεταξύ των εικόνων και του κειμένου που εντοπίζεται στο *Logicomix* γίνεται με τη χρήση των τεχνικών του οπτικού μοντάζ και του συνδυασμού κειμένου-εικόνας, καθώς και του τρόπου με τον οποίο τα καρέ ή/και τα κάδρα σχεδιάζονται σε κάθε σελίδα. Παράλληλα, παρατηρείται και μια σύνθετη κατάτμηση της σελίδας και διάταξη των βινιετών. Στο παράδειγμα που ακολουθεί, η σύνθεση της





σελίδας γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να συνυπάρξουν δυο αφηγηματικά επίπεδα (35). Το πάνω δεξί καρέ δείχνει τον Ράσελ που αφηγείται ένα γεγονός της παιδικής του ηλικίας. Το γεγονός αυτό αρχίζει να ξεδιπλώνεται σε ένα δεύτερο καρέ, που τοποθετείται πάνω στο πρώτο. Στο δεύτερο αυτό αφηγηματικό επίπεδο παρακολουθούμε τον νεαρό Ράσελ που μόλις φτάνει στον πύργο της γιαγιάς και του παππού του. Από τη μια, η αφήγηση του ηλικιωμένου Ράσελ φιλοξενείται στις λεζάντες. Από την άλλη, στα μπαλόνια, είναι σαν να παρακολουθούμε σε ζωντανή μετάδοση τους διαλόγους μεταξύ του παιδιού και της γιαγιάς του. Διαβάζουμε όλες τις απαγορεύσεις τους κανόνες και τους περιορισμούς που του επιβάλλει. Επιπλέον, εντοπίζουμε στο φόντο μια κάτοψη του σπιτιού το οποίο φαντάζει και αυτό σαν μια μεγάλη φυλακή. Όλα αυτά τα πλαίσια, το ένα πάνω στο άλλο, αποδίδουν την ασφυκτική ατμόσφαιρα από την οποία θα προσπαθήσει να ξεφύγει το μικρό αγόρι μέσα από τη Λογική. Στο παράδειγμα αυτό η σελίδα γίνεται ένας ανοιχτός χώρος στον οποίο τα κάδρα μπορούν δυνητικά να συνδεθούν από όλες τις γωνίες, με αποτέλεσμα τη μεγαλύτερη αφηγηματική πολυπλοκότητα.

Χαρακτηριστικό #5, Δομική επιτελεσματικότητα (structural performativity).

Εδώ, ο Heschel αναφέρεται στην απεύθυνση του κειμένου και των εικόνων στον αναγνώστη, ενώ αναγνωρίζει ότι αυτή η κατηγορία εννοιολογικά επικαλύπτεται από την κατηγορία 7, αυτή της αυτό-αναφορικής αφήγησης και των μεταμυθοπλαστικών τεχνικών. Στο *Logicomix* αρκετές είναι οι φορές στις οποίες το κείμενο και η εικόνα απευθύνονται άμεσα στον αναγνώστη και του δημιουργούν την επίγνωση ότι διαβάσει ή ότι παρατηρεί εικόνες μέσα σε ένα βιβλίο. Στην πρώτη σελίδα, βλέπουμε για παράδειγμα τον συγγραφέα, τον Απόστολο Δοξιάδη, σε ρόλο του ίδιου του δημιουργού. Κρατά ένα βιβλίο για την αναζήτηση των θεμελίων των μαθηματικών, που αποτελεί και το θέμα του γκράφικ νόβελ. Στη συνέχεια χασμουριέται, κοιτάζει στα μάτια τον αναγνώστη, του ζητά συγγνώμη, τον καλωσορίζει, και του αυτό-συστήνεται. Επίσης, αλλού, συναντάμε συχνά διάφορα προσχέδια του υπό κατασκευή γκράφικ νόβελ, ενώ ο αναγνώστης βλέπει το χέρι που τα ζωγραφίζει και φαίνεται έτσι σαν να φτιάχνονται εκείνη τη στιγμή, μπροστά τα μάτια του (Εικόνα 3) (σ. 229).



Χαρακτηριστικό #6, «Πολλαπλότητα αναφορών σε κείμενα/μέσα».

Στο *Logicomix* εντοπίζονται πολλά διακειμενικά και διεικονικά στοιχεία που σε πολλές περιπτώσεις αλληλοσχετίζονται φωτίζοντας πτυχές της ιστορίας και των χαρακτήρων, ενώ σε άλλες προχωρούν την πλοκή. Έτσι, όταν ο νεαρός Μπέρτραντ Ράσελ υποφέρει από εφιάλτες μετά τον θάνατο του παππού του το 1879, λίγο πριν την εμφάνιση του εξπρεσιονισμού στην τέχνη, παρουσιάζεται ανάμεσα σε βασανισμένους κολασμένους από την εικονογράφηση του Gustave Dore πάνω στην *Κόλαση της Θείας Κωμωδίας* (1861) του Δάντη (50), ενώ η στάση του προσώπου και του σώματός του μιμείται την εξπρεσιονιστική φιγούρα της *Κραυγής* (1893) του Edward Munch. Επίσης, το ίδιο έργο αλλά όχι ακόμα καλά σχηματισμένο φαίνεται στο *Oh!* της ονοματοποιίας. Λίγες σελίδες αργότερα, ο Μπέρτραντ έχει ενηλικιωθεί και έχει πάρει σημαντικές αποφάσεις ζωής. Ο τρόμος της Κόλασης, καθώς και η εξπρεσιονιστική εξωτερική ευση ενός ταραγμένου εσωτερικού κόσμου, αντικαθίστανται από μια ρομαντική διάθεση (54). Παρατίθενται στίχοι του Shelley (83-85) και παράλληλα ένα ολοσέλιδο βγαίνει από τον ρομαντισμό του Caspar David Friedrich που δείχνει τον *Οδοιπόρο επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης*, (1818) (85). Η *Κραυγή* του Munch επιστρέφει όταν ο Ράσελ περνάει μια κρίση απαισιοδοξίας. Αλλά αυτή τη φορά βλέπουμε ολοκληρωμένο το έργο του Munch γιατί η συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή ταυτίζεται πια ξεκάθαρα με αυτό. Σε άλλα σημεία της αφήγησης ο Ράσελ θα θαυμάσει τις *Δαναΐδες* και το συμβολικά ατελέσφορο της πράξης τους στο έργο του προραφαηλίτη John William Waterhouse (187) (1903), θα παρομοιάσει τον εαυτό του με τον Δρα. Τζέκιλ και τον Κο Χάιντ του Ρόμπερτ Λούις Στίβενσον παρατηρώντας την αφίσα της ομώνυμης ταινίας, (231) (1886), θα διδάξει σε πανεπιστήμιο, στον περίβολο του οποίου βρίσκεται ένας *Σκεπτόμενος* του Ροντέν (31) (1904), θα συνειδητοποιήσει τη γέννηση ενός νέου κόσμου βλέποντας τον



Ουρητήρα (Κρήνη) του Marcel Duchamp (266) (1917) και το *Μαύρο Τετράγωνο* του Κάζιμιρ Μάλεβιτς (266) (1915) και παρακολουθώντας ντανταϊστικές παραστάσεις (267).

Χαρακτηριστικό #7, «αυτό-αναφορική αφήγηση και μεταμυθοπλαστικές τεχνικές».

Στο *Logicomix* το οπτικό και λεκτικό κείμενο επιστούν επανειλημμένως την προσοχή στην εγγενή μυθοπλασία του. Από τις πρώτες κιόλας σελίδες, ο αναγνώστης βρίσκεται μπροστά σε έναν «υπερβολικά ενοχλητικό αφηγητή που σχολιάζει τη δική του αφήγηση» (McCallum, 1999, σ. 139). Προβλέπει μάλιστα την αντίδραση του αναγνωστικού κοινού δηλώνοντας ότι το βιβλίο δεν είναι τυπικό κόμικς και ότι οι φίλοι τους είτε τους θεώρησαν ανόητους που το έγραψαν είτε τους θεωρούσαν σοβαρούς ανθρώπους που προσπαθούσαν να γράψουν ένα «βιβλίο για αρχάριους». Αλλά και σε όλη την έκταση του κόμικ παρατηρούμε μια έντονη χρήση της αυτοαναφορικότητας. Για παράδειγμα, η συζήτηση της δημιουργικής ομάδας σχετικά με το πώς να προχωρήσει η ιστορία αποτελεί ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο οι συγγραφείς κάνουν τη μυθιστορηματική βιογραφία να έχει συνείδηση της διαδικασίας της ίδιας της παραγωγής της.

Συμπεράσματα

Με βάση όλα τα παραπάνω, το *Logicomix* φαίνεται να ταιριάζει με όλες της κατηγορίες της πολυπλοκότητας κατά Hescher και ως εκ τούτου αποτελεί μια από τις χαρακτηριστικές εκδηλώσεις του γκράφικ νόβελ, όχι μόνο λόγω της έκτασής του (310 σελίδες), της ποιότητας της εικονογράφησης και βιβλιοδεσίας του, αλλά, κυρίως γιατί το άθροισμα των επιμέρους χαρακτηριστικών του παρουσιάζει μεγάλο βαθμό πολυπλοκότητας. Η πολυπλοκότητα ανάγεται λοιπόν σε ένα μετρήσιμο κριτήριο του όρου γκράφικ νόβελ και αν θεωρηθεί αναπόφευκτη η χρήση του όρου, ίσως να μπορεί να εφαρμοστεί, και, τελικά, να αποτελεί την ειδοποιό διαφορά του από άλλες κατηγορίες των κόμικς.

Κλείνοντας, εάν πρέπει να μιλήσουμε για τη συμβολή των γκράφικ νόβελς στην Ένατη Τέχνη, είναι γεγονός ότι σηματοδοτούν ομολογουμένως μια κάποια διεύρυνση του πεδίου της. Είναι κόμικς που συχνά ξεπερνούν κάποιους από τους παραδοσιακούς περιορισμούς του μέσου. Τα χαρακτηρίζει μια μεγάλη ευρύτητα στο περιεχόμενο, γιατί υπάρχει μια κοινωνική, ιστορική, και ιδεολογική διάσταση, η οποία δεν υπήρχε απαραίτητα στα παραδοσιακά κόμικς, μια θεματολογική ελευθερία στη δημιουργία, όπου όλα είναι πιθανά: μυθοπλασία, μη μυθοπλασία, ρεαλισμός, χιουμοριστικό ύφος, ελευθερία στον αριθμό, τη διαμόρφωση και την κατάτμηση των σελίδων και συνεπώς μια ελευθερία στην έκταση της αφήγησης και στην επιλογή του ρυθμού της, ελευθερία στη χρήση του χρώματος και στις άλλες σχεδιαστικές συμβάσεις και, τέλος, ίσως το σημαντικότερο, άνοιγμα του πεδίου των κόμικς σε νέους αναγνώστες και αναγνώστριες. Καταληκτικά θα πρέπει, ωστόσο, να επισημάνουμε ότι ο όρος σε πολύ μεγάλο βαθμό χρησιμοποιείται και εφαρμόζεται για εμπορικούς λόγους και λόγους μάρκετινγκ, καθώς και για το ζεπέραςμα παλαιών αγκυλώσεων, για τις οποίες δεν ήταν υπεύθυνα τα κόμικς



και οι δημιουργοί τους, αλλά η περιρρέουσα εναντίον τους ατμόσφαιρα. Είναι αυτονόητο ότι η επινόηση του όρου γκράφικ νόβελ δεν κόμισε κάτι καινούργιο ως προς την παραγωγή των έργων. Οι δημιουργοί τους θα τα φιλοτεχνούσαν ούτως ή άλλως ως αναγκαιότητα των καιρών. Η όποια αλλαγή παραδείγματος έχει επιτευχθεί τις τελευταίες δεκαετίες ως προς τη διεύρυνση της θεματολογίας και των σχεδιαστικών στυλ οφείλεται στην ανάγκη των δημιουργών να αφηγηθούν πολυσύνθετες ιστορίες και στη δεκτικότητα και ανάγκη του κοινού να «καταναλώσει» τέτοιες ιστορίες και όχι στον χαρακτηρισμό τους ως κάτι διαφορετικό. Ως όρος, το γκράφικ νόβελ, δεν πρέπει και δεν δύναται να περιγράφει κάτι που θα προσλαμβάνεται με αξιολογικά κριτήρια, αλλά μόνο με τεχνικά. Και πάντα με γνώση και επίγνωση των εξαιρέσεων, καθώς και με σεβασμό στην ιστορία του είδους και τα λαμπρά του παραδείγματα και όχι με απαξίωση των έργων του παρελθόντος. Μια σειρά του δημιουργού κόμικς Τάσου Μαραγκού κατά το παρελθόν έφερε τον ευφυή τίτλο *Όλα Είναι Κόμικς!* Όπως κι αν τα χαρακτηρίσει κανείς, τα κόμικς είναι κόμικς. Δεν μπορούμε να σταθούμε εμπόδιο στη χρήση νεολογισμών περιγραφικού τύπου, αλλά με επίγνωση των ορίων τους και των λόγων της χρήσης τους – συχνά καλοπροαίρετα αλλά και πάλι, όχι πάντα.

Πηγές

- Βανέλλης, Δ., & Πέτρου, Θ. (2011). *Παραρλάμα και άλλες ιστορίες του Δημοσθένη Βουτυρά*. Αθήνα: Τόπος.
- Βανέλλης, Δ., & Πέτρου, Θ. (2015). *Η μεγάλη εβδομάδα του Πρεζάκη*. Αθήνα: Τόπος.
- Βανέλλης, Δ., & Πέτρου, Θ. (2019). *Γιαννούλης Χαλεπάς-Ο μύθος της Νεοελληνικής Γλυπτικής*. Αθήνα: Πατάκης.
- Barry, L. (2002). *One hundred demons*. Berkley: Sasquatch Books.
- Bechdel, A. (2007). *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston: Mariner Books.
- Brown, C. (2007). *I Never Liked You*. Montreal: Drawn and Quarterly.
- Clowes, D. (2005). *Ice Haven*. New York: Pantheon Books.
- Δαρλάση, Α., & Μαστώρος, Δ. (2020). *Ο Μεγάλος Περίπατος του Πέτρου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Δοξιάδης, Α., Παπαδημητρίου, Χ., Παπαδάτος, Α., & Donna, A. D. (2008). *Logicomix*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Eisner, W. (2009). *Συμβόλαιο με το Θεό*. (Β. Χατζησάββα, Μτφρ.) Αθήνα: Απόπειρα.
- Hergé. (2016). *Οι περιπέτειες του Τεντέν ρεπόρτερ του «Μικρού Εικοστού» στην Χώρα των Σοβιέτ*. (Α. Φιλιππάτος, Μτφρ.) Αθήνα: Μαμούθ.
- Ζαφειριάδης, Τ., Παλαβός, Γ., & Πέτρου, Θ. (2017). *Γρα-Γρου*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Ζογκράφ, Α. (2007). *Χαιρετίσματα από τη Σερβία*. (Μ. Σπυροπούλου, Μτφρ.) Αθήνα: ΚΨΜ.
- Ιωάννου, Γ. (1982). *Τρίτος Δρόμος*. τ. 1. Αθήνα: Πολύτυπο.
- Καλαϊτζής, Γ. (1984). *Τσιγγάνικη Ορχήστρα*. Αθήνα: Πολύτυπο.
- Moore, A., & Gibbons, D. (2018). *Watchmen*. (Β. Αθανασιάδης, Μτφρ.) Αθήνα: Anubis.



- Rall, T. (2002). *To Afghanistan and Back: A Graphic Travelogue*. New York: NBM Publishing.
- Rodriguez, S. (2008). *Che: A Graphic Biography*. (Μ. Σπυροπούλου, Μτφρ.) Αθήνα: ΚΨΜ.
- Σατραπί, Μ. (2008). *Περσέπολις*. Μια αληθινή ιστορία. (Γ. Τσάκωνα, Μ. Γκουρτσογιάννη, Μτφρ.) Αθήνα: Ηλίβατον.
- Sacco, J. (2006). *Palestine*. (Γ. Τσιαμπόκαλου, Μτφρ.) Αθήνα: ΚΨΜ.
- Solour. (2014). *Αϊβαλί*. Αθήνα: Κέδρος.
- Solour. (2018). *Ο Συλλέκτης: Έξι διηγήματα για έναν κακό λύκο*. Αθήνα: Ίκαρος.
- Spiegelman, A. (2003). *The Complete Maus*. London: Penguin.
- Thompson, C. (2007). *Blankets*. (Μ. Σπυροπούλου, Μτφρ.) Αθήνα: ΚΨΜ.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Solour (2012). *Τα ελληνικά comics*. Αθήνα: Τόπος.
- Κουκουλάς, Γ. (2019). Graphic novels: ένας αμφιλεγόμενος όρος με αμφισβητήσιμη χρησιμότητα. *Εφημερίδα των Συντακτών* (στήλη Καρέ Καρέ) σ. 1-3. Ανακτήθηκε από: https://www.efsyn.gr/nisides/kare-kare/184779_graphic-novels-enas-amfilegomenos-oros-me-amfisbitisimi-hrisimotita
- Κουκουλάς, Γ. (2019). Ένα φάντασμα πλανιέται πάνω από τα κόμικς. Το φάντασμα των graphic novels. *Ημερίδα «Τα Graphic Novels: Απαιτητικές Αφηγήσεις από μια Ωριμη Φόρμα των Κόμικς»*. Μουσείο Μπενάκη. Ανακτήθηκε από: <https://www.blod.gr/lectures/ena-fantasma-planietai-pano-apo-ta-komiks-to-fantasma-ton-graphic-novels/>
- Κρητικός, Π. & Σαμπανίκου, Ε. (2017). Γκράφικ Νόβελ: Ένα Νέο Αφηγηματικό Είδος; Ζητήματα ορισμών, δημιουργίας και παραγωγής με αφορμή την ελληνική σκηνή. *KEIMENA*, 26 (Δεκέμβριος). <https://doi.org/10.26253/heal.uth.ojs.kei.2017.633>
- Μαρτινίδης, Π. (1991). *Κόμικς. Τέχνη και τεχνικές της εικονογραφήγησης*. Θεσσαλονίκη: ΑΣΕ Α.Ε.
- Μίσιου, Μ. (2010). *Τα κόμικς από το περίπτερο στη σχολική τάξη*. Αθήνα: ΚΨΜ.
- Μίσιου, Μ. (2020). *Βουβά κόμικς και εικονοβιβλία. Αφηγηματικές τεχνικές στα βιβλία χωρίς λέξεις*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Σκαρπέλος Γ. (2004). *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*. Αθήνα: Κριτική.

Μεταφρασμένη

- McCloud, S. (2014). *Κατανοώντας τα κόμικς* (Ν. Καμπουρόπουλος, Μτφρ.). Αθήνα: Webcomics.
- Sabin, R. (1997). *Κόμικς ή Κόμιξ: Η ιστορία μιας «σχεδόν» τέχνης* (μτφρ. Γ. Μπαρουξής). Αθήνα: Terzo Books.



Ξενογλωσση

- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Duncan, R. & Smith, M. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum.
- Groensteen, T. (2006). *Un objet culturel non identifié*. (χ.τ.): Editions de L'an 2.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics-An Emerging Literature*. Jackson: University of Mississippi.
- Hescher, A. (2016). *Reading graphic novel: Genre and Narration*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Kyle, R. (1964). The Future of 'Comics'. Richard Kyle's Wonderworld 2 [first series]. *CAPA-Alpha newsletter*, November, 3-4. Ανακτήθηκε από: <https://www.thecomicrobooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>
- McCallum, R. (1999). Very advanced texts: Metafiction and Experimental Work. In P. Hunt (Ed.) *Understanding Children's Literature* (138-150). New York: Routledge.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. New York: HarperPerennial.
- Morgan, H. (2003). *Principes des littératures dessinées*. (χ.τ.): Editions de L'an 2.
- Petersen, R. (2010). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Praeger. Ανακτήθηκε από: <http://publisher.abc-clio.com/9780313363313>
- Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books*. New York: Peter Lang.
- Walk, D. (2007). *Reading Comics and what they mean*. Cambridge: Dacapopress.
- Walker, M. (1980, 2000). *The Lexicon of Comicana*. Bloomington: iUniverse.
- Witek, J. (2004). Imagetext, or Why Art Spiegelman Doesn't Draw Comics. *ImagText 1.1*. Ανακτήθηκε από: <https://imagetextjournal.com/imagetext-or-why-art-spiegelman-doesnt-draw-comics/>